**UNIDAD N.1**

**PENSAMIENTO ANALITICO SISTEMICO**

**Sandra Patricia Correal**

**Durley Gisela Díaz Ibarguen**

Paradigma

Conjunto de reglas que establecen una determinada disciplina  se asumen normalmente como verdades incuestionables

P.O.O

Es un [paradigma de programación](http://es.wikipedia.org/wiki/Paradigma_de_programaci%C3%B3n) que usa [objetos](http://es.wikipedia.org/wiki/Objetos_(programaci%C3%B3n_orientada_a_objetos)) y sus interacciones, para diseñar aplicaciones y programas informáticos

Clases

Es una construcción que se utiliza como una plantilla para crear objetos

Atributos

Es un concepto que define una propiedad de un objeto

Métodos

Es un procedimiento  asociada exclusivamente a una clase

Objetos

Se define como la unidad que en [tiempo de ejecución](http://es.wikipedia.org/wiki/Tiempo_de_ejecuci%C3%B3n) realiza las tareas de un [programa](http://es.wikipedia.org/wiki/Programa_(computaci%C3%B3n)). También a un nivel más básico se define como la [instancia](http://es.wikipedia.org/wiki/Instancia_(programaci%C3%B3n)) de una [clase](http://es.wikipedia.org/wiki/Clase_(inform%C3%A1tica))